

ALIEN 3™



Acclaim[®]
entertainment, llc.

Virgin

© 1993 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd
338A, Ladbroke Grove, London W10 5AH
United Kingdom

Acclaim[®]
entertainment, llc.

Virgin

ENGLISH • FRANCAIS • DEUTSCH • ITALIANO

The space ship SULACO, which is carrying the cryotubes that Ripley, Newt and Hicks have been in a state of hyper sleep within, is being propelled through space when a malfunction occurs. In response to this malfunction, SULACO'S "brain" ejects the EEV containing the cryotubes. We later find out that not only has the synthetic human, bishop been aboard as well, but an unborn Alien has also managed to infest itself within the body of Ripley.

As the SULACO plummets helplessly through space, the EEV is hurled out of its hold and crashed on an isolated section of the mining planet and "penal colony", FIORINA 161.

Upon impact, the EEV is seriously damaged, Newt and Hicks are dead. Bishop, the android, is reduced to negative capability, while Ripley is left unconscious but alive.

FIORINA 161 is inhabited by hard-core individuals, convicts serving time in this maximum security facility. These outcasts were left on the planet as a maintenance crew, unable to function in civilisation. They are joined by a medical officer, Clemens, and two supervisors.

Ripley, suspecting that aliens have followed her, searches for proof. She knows that "The Company", considers the Aliens to be an important species and has ordered them not to be harmed. "The Company" has millions of dollars invested in the "Alien Retrieval Project" which would bring this strain of hideous killing machines back to earth and used as "weapons".

Ripley now takes on her most important assignment. She must rescue the Alien's captives and then find and destroy the Aliens themselves.

That thump ... is your heart ... as you get set to confront the Aliens!

SPIELSTART

Amiga

Lege die Diskette in das Laufwerk und schalte den Computer ein. Das Spiel wird nun geladen und gestartet.

Commodore 64

Kassette - Achte darauf, daß die Kassette zurückgespult ist, lege sie in den Rekorder ein, und halte die SHIFT- und RUNSTOP-Tasten gleichzeitig gedrückt. Ist der Rekorder an den Computer angeschlossen, betätige PLAY auf dem

OPTIONENBILDSCHIRM

Wähle deine Option aus, indem du den Joystick nach oben bzw. unten ziehst.

Versuche: 1 - 9 "Fortsetzungen"

Schwierigkeitsgrad: leicht, mittel, schwer

Schalter für Musik und Soundeffekte.

STEUERUNG

Joysticks

Springen/Leiter hinaufklettern



Ducken/Leiter hinunterklettern

Drücken des Feuerknopfs - Gewählte Waffe abfeuern

Besitzer eines Amiga können einen Joystick mit zwei Knöpfen.

Tastatur

Leertaste	-	Waffe auswählen
P-Taste	-	Spiel unterbrechen
Esc-Taste	-	Spiel abbrechen

RADARSCHIRM

Aktiviere den Radarschirm in der oberen, rechten Ecke des Bildschirms, indem du Batterien aufsammelest.

Die Gefangenen wurden voneinander getrennt und isoliert. Sie können auf dem Radarschirm entdeckt werden.

TIMING

Jeder Spielabschnitt muß in einer bestimmten Zeit abgeschlossen werden. In einigen Spielabschnitten wirst du die Gefangenen retten müssen, in anderen wiederum mußt du versuchen, so viele Aliens zu vernichten, wie du nur kannst. Die Spielabschnitte unterteilen sich in die folgenden Kategorien:

Mission (Auftrag):

Kämpfe dich zu den Gefangenen durch und befreie sie. Vernichte dabei alle Aliens, die dir unterwegs begegnen

Rescue (Rettung):

Konzentriere dich auf die Gefangenen und denke daran, daß die Zeit gegen dich arbeitet.

Exterminate (Ausrottung):

Du hast hier nur ein Ziel - Suchen und Vernichten. Du kannst den Spielabschnitt erst verlassen, wenn alle Aliens tot sind.

Du mußt überall suchen; springe durch Mauern, krieche durch Tunnel, zerstöre alle versteckten Alien kapseln. Sollte auch nur ein einziger Alien überleben, ist die Erde in großer Gefahr. Wenn du es nicht verhinderst, reißt die Aliens die Welt an sich. Suche nach den Gefangenen, befreie sie und zerstöre gierig nach Menschen suchen und ihren Gastgeber zerstören!

BEGRENZTE GARANTIE

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Virgin-Produktes für einen Zeitraum von 90 Tagen (ab Kaufdatum), daß das Medium, auf dem das Computerprogramm aufgenommen wurde, frei von Material- und Produktionsfehlern ist. Der Verkauf von Virgin-Software erfolgt ohne Gewähr, d.h. ohne vertragliche oder gesetzliche Gewährleistung für Sachmängelhaftung. Ferner unterliegt Virgin keiner Haftpflicht für Verluste oder Schäden, die aus dem Gebrauch dieses Programms entstehen. Virgin garantiert eine kostenlose Reparatur oder Ersatz jedes von Virgin erzeugten Produktes innerhalb der verbindlichen Frist von 90 Tagen. Senden Sie das Produkt in einem Umschlag an das Customer Service Centre, und legen Sie den Nachweis für das Datum des Kaufes bei.

Indem wir dem ursprünglichen Käufer das Modul kostenlos ersetzen, kommen wir dem Ansmaß unserer Haftung nach. Schreiben Sie bitte an VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, GB. Räumen Sie uns bitte eine Frist von 28 Tagen für die Bearbeitung ein.

Normaler Verschleiß und von außen verursachte Schäden sind von dieser Garantie ausgeschlossen. Diese Garantie gilt nicht, wenn der Schaden das von Virgin erzeugte Software-Produkt auf äußere Beschädigung oder fehlerhafte Benutzung zurückzuführen ist. DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEEN, UND KEINERLEI ANDERE VEREINBARUNGEN ODER ANSPRUCHSFORDERUNGEN SIND FÜR VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. BINDEND. FÜR ALLE GARANTIEEN, DIE FÜR DIESES SOFTWARE-PRODUKT GEWÄHRLISTET WERDEN, EINSCHLIESSLICH DER MARKTGÄNGIGKEIT UND DER VERWENDBARKEIT DES PRODUKTES, GILT DIE OBENGENANNT FRIST VON 90 TAGEN. VIRGIN ÜBERNIMMT KEINERLEI HAFTUNG FÜR UNMITTELBARE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DER BENUTZUNG ODER DEM VERSAGEN DIESES PRODUKTES ENTSTEHEN. DIES BEEINTRÄCHTIGT JEDOCH IN KEINER WEISE IHRE GESETZLICHEN RECHTE.

Dieses Computerprogramm, die begleitende Dokumentation und anderes Zubehör unterliegen dem nationalen und internationalen Urheberrecht. Das Speichern in irgendeiner Form, die Reproduktion und Verbreitung, das Leihen, Verleihen, Vermieten sowie die Ausstrahlung und öffentliche Vorführung sind ohne schriftliche Genehmigung von Virgin strengstens untersagt.

Alien 3 TM & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Entwickelt von Probe Software Ltd. Acclaim® ist ein Markenzeichen von Acclaim Entertainment. © 1993 Acclaim Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.

© 1993 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD,
338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, GB

IL FUTURO E' ADESSO

La nave spaziale SULACO, che trasporta i criotubi in cui si trovano congelati Ripley, Newt ed Hicks in stato di ibernazione, subisce un guasto mentre solca lo spazio siderale. In risposta alla disruzione, il "cervello" della SULACO espelle il EEV (Veicolo Evacuazione d'Emergenza) contenente i criotubi. Più tardi scopriamo che non solo Bishop, l'umano sintetico, era anch'egli a bordo, ma che pure un embrione Alieno era riuscito ad infestare il corpo di Ripley.

Mentre la SULACO precipita senza speranza nello spazio, il EEV viene scagliato fuori dalla stiva e cade in una sezione isolata del pianeta minerario e "colonia penale" di FIORINA 161.

Nell'urto, il EEV viene danneggiato gravemente e Newt e Hicks muoiono. L'androide Bishop è ridotto a capacità negative, mentre Ripley rimane priva di sensi ma ancora in vita.

FIORINA 161 è abitato da gente dura, argastolani che scontano condanne in questa prigione di massima sicurezza. Questi reietti sono stati abbandonati sul pianeta a fare da servizio di manutenzione, dato che non sono capaci di funzionare nella società civile. Ad essi sono stati aggiunti un ufficiale medico, Clemens, e due supervisori.

Ripley, sospettando che gli Alieni l'hanno seguita, vuole trovare le prove. Lei sa che la "Compagnia" considera gli Alieni una specie importante e che gli ordini sono di non fare loro del male. La Compagnia ha investito milioni di dollari nel "Progetto di Recupero Alieni" al fine di riportare sulla Terra questa razza di orribili macchine per uccidere da usare come "amici".

Ripley adesso intraprende il suo compito più arduo. Lei deve salvare i prigionieri degli Alieni e poi trovare e distruggere gli Alieni stessi.

Quel tonfo ... è il tuo cuore che batte ... mentre ti prepari ad affrontare gli Alieni.

AVVIO

Amiga

Inserire il dischetto nell'unità a disco e accendere il computer. Il gioco si caricherà e girerà.

Commodore 64

Cassette - assicurati che la cassetta sia riavvolta, inserisci il tuo registratore e tieni premuti i tasti SHIFT e RUNSTOP. Adesso, con il registratore attaccato al computer, premi play sul registratore e il gioco si caricherà e verrà eseguito.

VIDEATA OPZIONI

Scegli le opzioni muovendo in su e giù con il joystick.

TENTATIVI - 1-9 "continua".
DIFFICOLTÀ - Facile, Normale, Difficile.

Seleziona la musica o gli effetti sonori.

CONTROLLI

Joystick



Premi il pulsante del fuoco - Sparare con l'arma attuale

I possessori di Amiga possono utilizzare un joystick a 2 pulsanti.

Tastiera

Barra spaziatrice - selezionare arma
P - mettere il gioco in pausa
Esc - abbandonare il gioco

RAOAR

Raccogli batterie per attivare lo Schermo Radar, situato nell'angolo alto a destra dello schermo.

I prigionieri sono stati separati ed isolati. Li puoi localizzare sullo Schermo Radar

OURATA

Ogni "Fase" deve essere completata entro un dato periodo di tempo. In alcune Fasi la tua missione sarà quella di salvare i prigionieri, ed in altre dovrai trovare e distruggere tutti gli Alieni che puoi. Le varie categorie di Fasi sono:

Missione: Raggiungi tutti i prigionieri e liberali, distruggendo gli Alieni per la strada.
Salvataggio: Concentrati sui prigionieri e ricorda che il tempo è contro di te.
Stermina: Qui hai un solo obiettivo - cerca e distruggi. Non puoi uscire da queste fasi fino a che tutti gli Alieni non siano stati distrutti.

Devi cercare dappertutto, saltare muri e strisciare nelle gallerie. Distruggi tutte le Capsule Aliene nascoste. Se anche un solo Alieno sopravvive, la Terra sarà in pericolo.

Senza di te, gli Alieni avranno il sopravvento. Ricorda, essi sanguinano acido - hanno fame di umani - e distruggono il corpo che li ospita!

GARANZIA LIMITATA

La VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD garantisce all'acquirente originale del presente prodotto Virgin che il supporto su cui è registrato il programma è esente da difetti di materiali e lavorazione per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto. Il presente software Virgin viene venduto "come è", senza alcuna garanzia esplicita o implicita di qualsivoglia tipo, e la Virgin non è responsabile per qualsivoglia perdita o danno di alcun tipo risultanti dall'utilizzo del presente programma. La Virgin eccettua per un periodo di novanta (90) giorni e ripara e sostituisce, a sua discrezione, gratuitamente, qualsiasi prodotto di software Virgin, franco posta e diarie presentazioni della data di acquisto presso il suo centro di Assistenza Clienti.

La sostituzione gratuita del software all'acquirente originale è l'unica responsabilità eccettata dalle case. Si prega di spedire ad VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, UK. La software verrà recapitata entro 28 giorni dalla data di spedizione.

La presente garanzia non è applicabile alla normale usura. La presente garanzia non è applicabile e verrà annullata qualora il difetto nel prodotto di software della Virgin sia stato provocato da abusi, uso inconsiderato, maltrattamento o incuria. LA PRESENTE GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE ALTRE GARANZIE E NESSUN'ALTRA RICHIESTA O RECLAMO DI QUALSIVOGLIA NATURA SARA' VINCOLANTE O IMPOSITIVO SU LA VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. QUALUNQUE GARANZIA IMPLICITA APPLICABILE AL PRESENTE PRODOTTO DI SOFTWARE, IVI COMPRESSE GARANZIE DI COMMERCIALITÀ E IDONEITÀ A SCOPPI PARTICOLARI, E' LIMITATA AL PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI SUCCESSIVO. IN NESSUN CASO VIRGIN SARA' RESPONSABILE PER QUALSIVOGLIA DANNO SPECIALE, INCIDENTALE O CONSEGUENTE RISULTANTE DAL POSSESSO, USO O DISFUNZIONE DEL PRESENTE PRODOTTO VIRGIN, QUANTO SOPRA NON INFRANGA I DIRITTI STATUTARI.

Il presente programma per computer e la sua acclusa documentazione e materiali sono protetti dalle leggi sul copyright sia Nazionali sia Internazionali. L'archiviazione in sistemi di recupero, la riproduzione, la traduzione, il noleggio, il prestito, la trasmissione e le esibizioni in pubblica sono vietate se prive di espressa autorizzazione scritta dalla Virgin.

Alien 3 TM & © 1993 delle Twentieth Century Fox Film Corporation. Tutti i diritti riservati. Sviluppato dalla Probe Software Ltd. Acclaim® è un marchio della Acclaim Entertainment. © 1993 della Acclaim Entertainment. Tutti i diritti riservati.

© 1993 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD,
338A Ladbroke Grove,
London W10 5AH, UK

GETTING STARTED

Amiga

Insert the disk into the drive and turn the computer on. The game will load and run.

Commodore 64

Cassette - ensure the tape is rewound, insert into your recorder and hold down the SHIFT and RUNSTOP keys. Now, with the cassette player attached to the computer, press play on the cassette player and the game will load and run.

OPTIONS SCREEN

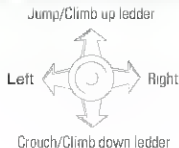
Choose options by pulling up and down on the joystick.

Tries: 1 - 9 'continues'
Difficulty: Easy, normal, hard.

Toggle for music or sound effects.

CONTROLS

Joysticks



Press Fire Button - Fire current weapon

Amiga owners may use a 2 button joystick.

Keyboard

Space bar - select weapon
P - pause game
Esc - abort game.

RADAR

Pick up batteries to activate the Radar Screen, situated in the upper right corner of the screen.

The prisoners have been separated and isolated, they can be located on the Radar Screen.

TIMING

Each "Stage" must be completed within a certain time period. In some Stages your mission will be to rescue prisoners and in others you must seek and destroy as many aliens as you can. The different Stage categories are:

Missions: Get to all the prisoners and free them, destroying all aliens along the way.

Rescue: Concentrate on the prisoners and remember time is against you.

Exterminate: You only have one goal here - seek and destroy. You cannot exit these stages until all the Aliens are destroyed.

You must search everywhere, jump through walls and crawl through tunnels. Destroy every hidden Alien Pod. The survival of even one Alien could mean that Earth is in danger. Without you, the Aliens will take over. Remember, they bleed acid - they hunger for humans - they destroy their host!

LIMITED WARRANTY

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd warrants to the original purchaser of this Virgin product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Virgin software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and Virgin is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Virgin agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Virgin software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Customer Service Centre.

Replacement of the software, free of charge to the original purchaser, is the full extent of our liability. Please mail to VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH. Please allow 28 days from despatch for return of your software.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and should be void if the defect in the Virgin software has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATE VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL VIRGIN BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS VIRGIN PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

Alien 3 TM & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Developed by Probe Software Ltd. Acclaim® is a registered trademark of Acclaim Entertainment.

© 1993 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved

© 1993 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
338A Ladbroke Grove,
London
W10 5AH

LE FUTUR C'EST MAINTENANT

Le vaisseau spatial SULACO, transportant les capsules de sommeil où sont endormis Ripley, Newt, et Hicks, voyage dans l'espace lorsqu'une panne survient. Pour y pallier, le "cerveau" de SULACO éjecte l'EEV contenant les capsules de sommeil. Par la suite, vous vous apercevez non seulement que Bishop, l'humain synthétique, est à bord, mais qu'une larve alien s'est également introduite dans le corps de Ripley.

Alors que le SULACO erre dans l'espace, l'EEV est éjecté et s'écrase sur une section isolée de FIORINA 161, planète minière et "bégne".

L'EEV est sérieusement endommagé par le choc, Newt et Hicks meurent. Bishop, l'androïde, n'a plus que des capacités négatives, par contre, Ripley est inconscient mais vivant.

FIORINA 161 est habitée par des individus pas très recommandables, accomplissant leur peine dans cette prison haute sécurité. Ces bagnards constituent l'équipe d'entretien de la planète, car ils ne peuvent être réintégrés dans la société civilisée. Ils sont supervisés par un docteur, Clemens, et deux surveillants.

Ripley pense que les aliens l'ont suivie, et cherche à trouver des preuves. Elle sait que "La Compagnie" considère les aliens comme une espèce importante et a interdit qu'on leur fasse du mal. "La Compagnie" a investi des millions de dollars dans le "Projet de récupération des aliens", dont le but est d'amener ces horribles machines à tuer sur terre, où elles seraient utilisées comme "armes".

Ripley commence sa mission la plus importante. Elle doit sauver les prisonniers des aliens, ainsi que trouver et détruire les aliens eux-mêmes.

Ces battements... sont ceux de votre cœur... pendant que vous vous préparez à affronter les aliens.

COMMENCER

Amiga

Insérez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Le jeu se charge et se lance automatiquement.

Commodore 64

Cassette - vérifiez que la cassette est au début, insérez-la dans la machine et maintenez les touches SHIFT et RUNSTOP enfoncées. Lorsque le lecteur de cassettes est branché sur l'ordinateur, appuyez sur "play" et le jeu se chargera et se lancera.

ECRAN D'OPTIONS

Vous choisissez les options en poussant ou tirant le joystick.

Chances supplémentaires: 1-9 pour continuer
Difficulté: easy (facile), normal, hard (difficile)

Sélectionnez musique ou effets spéciaux

CONTROLES

Joystick

Sauter/Monter à l'échelle



S'accroupir/Descendre de l'échelle

Bouton feu Tirer avec l'arme actuelle

Les possesseurs d'Amiga peuvent utiliser un joystick à deux boutons.

Clavier

<i>Barre d'espacement</i>	-	Sélectionner arme
<i>P</i>	-	Mettre jeu en pause
<i>Esc</i>	-	Abandonner jeu

RADAR

Rassemblez les piles pour activer l'Affichage Radar située au coin supérieur droit de l'écran.

Les prisonniers ont été séparés et isolés; ils peuvent être repérés sur l'Affichage Radar.

CHRONOMETRAGE

Un temps différent vous est imparti pour chaque "épreuve". Votre mission pourra être de libérer des prisonniers ou de chercher et détruire autant d'Aliens que possible. Les différentes épreuves sont les suivantes:

Mission: retrouvez tous les prisonniers et libérez-les; n'oubliez pas de détruire tous les Aliens se trouvant sur votre route

Libérer: concentrez-vous sur les prisonniers et n'oubliez pas que le temps joue contre vous.

Exterminer: vous n'avez qu'une chose à faire, chercher et détruire. Vous ne pourrez pas sortir de ces épreuves tant que vous n'aurez pas détruit tous les Aliens.

Vous devez chercher partout; sauter au travers des murs et ramper dans des tunnels. Détruisez toutes les chrysalides d'aliens cachées. La survie d'un seul Alien pourrait mettre la Terre en danger. Sans vos efforts, les Aliens prendront le contrôle. N'oubliez pas, ils saignent de l'acide, ils dévorent les humains, ils détruisent leur victime!

GARANTIE LIMITEE

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd garantit à l'acheteur un jeu vidéo de sa production Virgin qui, si support et boîte sont enregistrés, le programme informatique est exempt de tout défaut de première main ou de vice de fabrication pour une période de quatre-vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel Virgin est vendu "tel quel", sans aucune garantie explicite ou implicite, et Virgin n'est responsable d'aucun dommage ou d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre-vingt dix (90) jours, Virgin accepte de réparer ou de remplacer (à sa discrétion), gratuitement, tout produit logiciel Virgin, qui aura été retourné au Service Clientèle, prioritairement, accompagné d'une preuve de la date d'achat.

Le remplacement gratuit de la logiciel à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD, 338A Littlewood Grove, London W10 5AH, UK. Compléter le délai de 28 jours à compter de la date de votre envoi pour que nous vous renvoyons le logiciel.

Cette garantie n'a d'application que pour l'usage normal. Cette garantie ne s'applique pas et sera invalidée en cas de défaut du produit logiciel Virgin résultant d'un usage abusif ou d'abus, d'un mauvais traitement ou d'un manque de précautions. CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE DE RÉCLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE ULTRA AU ENGAGERA VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. IL S'AGIT DE GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES À CE PRODUIT LOGICIEL Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES À UNE PÉRIODE DE QUATRE-VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLICITEMENT CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, VIRGIN NE SERA TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DÉCOULANT DE LA POSSÉSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT VIRGIN. CETTE GARANTIE EN AUCUNE MANIÈRE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme, ainsi que le droit de réimpression et le matériel qui l'accompagne sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la redistribution, la location, le prêt à diffusion et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse de Virgin.

Aller 3 TM & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés.
Développé par Probe Software Ltd. Acclaim® est une marque déposée d'Acclaim Entertainment. ©1993 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.

© 1993 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD, 338A Littlewood Grove, London W10 5AH, UK.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent être aggravés alors même que le sujet n'a pas d'antécédents médicaux ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) ou présence de convulsions lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Même certaines personnes d'être attentif à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez les symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez arrêter immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le confort de manipulation.
- Utilisez de préférence les joysticks sur écran de petite taille.
- Évitez de jouer à votre écran lorsque vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

DIE ZUKUNFT HAT SCHON BEGONNEN

Das Raumschiff SULACO, in dem Ripley, Newt und Hicks in ihren Kältekapseln im Hyperschlaf liegen, wird nach einem Steuerungsausfall durch den Weltraum geschleudert, SULACOS "Gehirn" reagiert auf diese Störung, indem es das EEV (das Rettungsschiff) mit den Kältekapseln abwirft. Später stellt sich heraus, daß nicht nur Bishop, der synthetische Mensch, an Bord war, sondern daß sich auch ein ungeborener Alien in Ripleys Körper eingenistet hatte.

Während die SULACO hilflos durch den Weltraum treibt, wird das EEV aus dem Laderaum katapultiert und landet in einem einsamen Gebiet des Bergbauplaneten FIDRINA 161, der gleichzeitig als "Strafkolonie" dient.

Das EEV wird beim Aufprall schwer beschädigt. Newt und Hicks sind tot, der Androide Bishop funktionsunfähig. Ripley ist bewußtlos, aber am Leben.

FIDRINA 161 wird von harten Burschen bewohnt, von Sträflingen, die in einem Hochsicherheitsgelände ihre Strafe absitzen. Diese Ausgestoßenen wurden als Reparaturtrupp auf dem Planeten ausgesetzt, da sie sich in keine Zivilisation eingliedern können. Sie werden vom Sanitätsoffizier Clemens und von zwei Aufsehern überwacht.

Ripley vermutet, daß die Aliens ihr gefolgt sind, und sucht nach Beweisen. Sie weiß, daß die "Company" die Aliens für eine wichtige Rasse hält, der kein Schaden zugefügt werden soll. Die "Company" hat Millionen von Dollar in das Projekt zum Auffinden von Aliens gesteckt, mit dem diese entsetzlichen Kampfmaschinen zur Erde gebracht und dort als Waffen eingesetzt werden sollen.

Ripley steht nun vor ihrer wichtigsten Aufgabe. Sie muß die Gefangenen der Aliens retten und dann die Aliens selbst finden und vernichten.

Dieses Pochen ist dein Heizschlag als du dich aufmachst, gegen die Aliens zu kämpfen.